

授業概要（シラバス）

授業科目名	クリエイティブアニメーション基礎論		
授業担当者名	岩野 一郎、柿沼 岳志、伏木 啓、齋藤 正和、森 幸長、山本 努武		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	1～4年次前期
教員担当形態	オムニバス（主担当：岩野一郎）	ナンバリングコード	221-1LIT1-04
備考	選択 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	アニメーションは、映像の歴史とともに多様な表現へと発展してきた。本講義では、国内外のさまざまなアニメーション作品を取り上げ、その背景や成立過程を複数の観点から学ぶことで、幅広いアニメーション表現の魅力を知ることができる。作品の成り立ちや制作意図、制作手法に関する知識を深めることを通して、アニメーションを創造的かつ批評的に受容する力を身につけ、今後の作品制作および研究活動の基盤とすることを到達目標とする。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	本講義では、アナログからデジタルまで多様な技法によるアニメーション作品を取り上げ、それぞれの特徴や表現の概要を理解する。また、作品分析を通してアニメーション表象を読み解く力を養うとともに、現代美術、メディアアート、ゲーム、サウンドなどの関連領域とアニメーションとの関わりについても学ぶ。 ※本講義は、映像メディア学科教員および外部講師によるオムニバス形式で行う。 ＜実務経験と本科目との関連＞ CGアニメーション制作者・コンセプトデザイナーとしての実務経験に基づき、アニメーション制作現場の具体的事例を交えながら求められる技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	① 受講態度（40%） ② 授業内容の理解度（30%） ③ 期末レポート課題（30%） 上記の評価項目をもとに、授業への参加状況、内容理解の程度、および期末レポートの内容を総合的に判断し、成績評価を行う。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 イン트로ダクション（岩野） 第02回 世界のアニメーション1（伏木） 第03回 世界のアニメーション2（岩野） 第04回 アニメーションのストーリーテリング1（柿沼） 第05回 アニメーションのストーリーテリング2（柿沼） 第06回 3DCGアニメーション1（岩野） 第07回 3DCGアニメーション2（岩野） 第08回 アニメーションとサウンド（森） 第09回 アニメーションとインタラクティブメディア1（山本） 第10回 アニメーションとインタラクティブメディア2（山本） 第11回 日本のアニメーション1（外部講師・岩野） 第12回 日本のアニメーション2（伏木） 第13回 多様なアニメーション1（齋藤）※レポート課題提示 第14回 多様なアニメーション2（齋藤）※レポート提出〆切 / 理解度確認 第15回 レポート課題（授業内容の理解度）のフィードバックを含めた総括（齋藤・岩野）※（学生受講結果アンケートの実施）		
使用教科書	特に使用しない。必要に応じ、プリントの配布や参考文献を紹介する。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	本講義では、広範なアニメーション表現の一端のみを扱うため、授業内で紹介する内容には限りがある。そのため、映画館、美術館、図書館、インターネット等を活用し、講義で紹介した作品や作家に関連する文献・映像資料などを参照しながら、予習および復習を行うことが望ましい。目安として、週30分程度の学習時間を確保すること。		

授業概要（シラバス）

授業科目名	3DCG基礎 I		
授業担当者名	岩野 一郎		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2年次前期
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-1CG12-02
備考	選択 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	Mayaを使用し、ポリゴンによる基礎的な形状作成、質感設定、ライティング、レンダリング、ならびにアニメーションの基礎概念を習得する。あわせて、3DCGという表現技法の基礎を理解し、今後の課題制作や本格的な自主制作へと発展させるための基盤を築くことを到達目標とする。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	本講義では、3DCGの代表的なソフトウェアであるMayaを使用し、3DCGの基本的概念、簡易的なモデリング、質感設定からレンダリングまでを中心に、技術解説と演習を行う。また、簡単なアニメーション制作の導入も行い、3DCGアニメーションの基礎について学ぶ。 ＜実務経験と本科目との関連＞ CGアニメーション制作者およびコンセプトデザイナーとしての実務経験に基づき、アニメーション制作現場の具体的な事例を交えながら、現場で求められる基礎的な技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	① 課題作品：單元ごとの小課題および最終課題（50%） ② 授業内容の理解度（30%） ③ 受講態度（20%） 評価は主に課題作品の完成度に重点を置き、制作過程や成果物を通して、Mayaおよび3DCG制作に関する理解度を総合的に判断する。 また、受講態度の評価にあたっては、授業への参加状況や課題への取り組み状況を参考とし、必要に応じて授業用ノートの提出を求める場合がある。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 本講座のガイダンス／Mayaの基本操作 第02回 モデリング演習課題①：プリミティブオブジェクトを用いた形状作成 第03回 モデリング演習課題①（続き）：基本的な編集操作と形状調整 第04回 モデリング演習課題①（発展）：モデリング演習 第05回 モデリング演習課題①：課題仕上げと提出 第06回 レンダリングの基礎：レンダラーの設定とライティング 第07回 マテリアルの概念：基本的な質感設定とUVの基礎 第08回 マテリアルの概念：透明・反射・屈折を含むマテリアル設定（基礎） 第09回 マテリアルの概念：透明・反射・屈折を含むマテリアル設定（応用・演習） 第10回 3DCGアニメーション導入：アニメーションの基礎とポーズ 第11回 マテリアル・レンダリング演習課題② 第12回 モデリング演習課題③：ポリゴンの自由変形によるモデリング 第13回 モデリング演習課題③（続き）：モデリング演習 第14回 モデリング演習課題③：理解度確認とフィードバック 第15回 最終課題の講評および授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）		
使用教科書	教科書は使用しない。授業内容に応じて、適宜参考となる資料やファイルを配布する。参考図書として、Mayaベーシックス 3DCG基礎力育成ブック（伊藤 克洋 著）、およびAutodesk Maya トレーニングブック（ボーンデジタル）は、Mayaの基本的な概要を理解するのに適しており、自己学習の手引となる書籍である。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	Mayaは非常に多機能で複雑なソフトウェアであり、本授業は各回の内容が積み重なることで次の講義が成立する構成となっている。そのため、講義内で十分に理解できなかった内容については、次回の授業までに各自で復習し、理解を深めておくことが求められる。また、授業で学んだ機能や操作方法については、その週のうちに40分程度の復習時間を確保することが望ましい。授業時間内に提出できなかった課題については、各自で制作時間を確保し、次週までに提出すること。		

授業概要（シラバス）

授業科目名	3DCG基礎Ⅱ		
授業担当者名	岩野 一郎		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2年次後期
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-1CGI2-05
備考	選択 「3DCG基礎Ⅰ」の単位を取得した者、または受講に支障のない知識・技能を有すると認められる者に限る 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	3DCG空間内でオブジェクトやキャラクターにアニメーションを付与するためには、オブジェクト間の関係性を理解し、動きの制御に必要な適切な構造を構築することが求められる。本授業では、アニメーション制作に必要なMayaの各種機能を理解しながら演習を行い、キャラクターセットアップ（リギング）の基礎知識を習得する。あわせて、シンプルなアニメーション制作を通して、3DCGアニメーションの基本的な制作工程を理解することを到達目標とする。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	本授業は、3DCG統合ツールであるMayaを使用し、キャラクターにアニメーションを付与するための仕組みづくり（リギング）について、技術解説と演習を中心にキャラクターセットアップの基礎を学ぶ。同時に、3DCGアニメーション作品制作を想定し、企画、絵コンテ、セットアップ、ブロッキング、アニメーションまでの一連の工程を踏みながら、シンプルなキャラクターによる3DCGアニメーションを制作する。 ※本授業は、前期に開講される「3DCG基礎Ⅰ」で扱う基礎的な知識を前提とする。そのため、同科目の単位を取得した者、または受講に支障のない知識・技能を有すると認められる者に履修を限定する。 ＜実務経験と本科目との関連＞ CGアニメーション制作者およびコンセプトデザイナーとしての実務経験に基づき、アニメーション制作現場におけるキャラクターセットアップやアニメーション工程の具体的な事例を交えながら、現場で求められる技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	① 課題作品：単元ごとの小課題および最終課題（50%） ② 授業内容の理解度（30%） ③ 受講態度（20%） 評価は主に課題作品の完成度に重点を置き、制作過程および成果物を通して、ソフトウェア操作や制作内容の理解度を総合的に判断する。 また、受講態度の評価にあたっては、授業への参加状況や課題への取り組み状況を参考とし、必要に応じて授業用ノートの提出を求める場合がある。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 授業スケジュールおよび到達目標の確認／基点と階層構造の理解 第02回 シンプルなリグの作成（階層構造の重要性の理解） 第03回 アニメーション基礎（グラフエディタ基礎、タイミングとスペーシング） 第04回 DAGとDGの理解（階層構造、ノードとアトリビュート） 第05回 コンストレイン（各種コンストレインの理解と応用） 第06回 デフォーマの基礎／ジャンプアニメーション企画（シンプルアニメーション演習） 第07回 ドリブンキーおよびブレンドシェイプの理解／ブロッキングアニメーション演習 第08回 クラスターおよびラティスの理解 第09回 ジョイントおよびスキニングの基礎 第10回 スケルトン（骨格構造）の基礎／ローカルローテーション軸（LRA）の理解 第11回 シンプルなアニメーション制作（演習） 第12回 手のLRA編集とスキンメソッド／アニメーション制作 第13回 デフォーマのインフルエンス追加／アニメーション制作 第14回 IKとリグの初期ポーズ設定／アニメーション制作／理解度確認とフィードバック 第15回 アニメーション課題講評および授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）		
使用教科書	教科書は使用せず、授業内容に応じて適宜参考となる資料やファイルを配布する。 参考書として、Mayaベーシックス アニメーション&セットアップ基礎力育成ブック（伊藤克洋 著）を推奨する。 さらに発展的な知識を深めたい場合は、Mayaリギング 3rd edition、Maya キャラクターリギング 二足歩行・四足歩行・フェイシャルアニメーション、および マヤ道！！ を参考資料として活用することが望ましい。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	Mayaは非常に多機能で複雑なソフトウェアであり、本授業は各回の内容が積み重なることで次の講義が成立する構成となっている。そのため、講義内で十分に理解できなかった内容については、次回の授業までに各自で復習し、理解を深めておくことが求められる。また、授業で学んだ機能や操作方法については、その週のうちに40分程度の復習時間を確保することが望ましい。授業時間内に提出できなかった課題については、各自で制作時間を確保し、次週までに提出すること。		

授業概要（シラバス）

授業科目名	アニメーション演習Ⅰ		
授業担当者名	沓名 健一		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2年次前・後期(3・4年次も可)
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-2ANM2-01
備考	同講座IIとセットで履修 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	イメージしたものをアニメーションとして表現するために必要となる「動き」の技術に関して学習する。あらゆるものの動きを分析的な視点で捉え、論理的に理解し、必要なアウトプットに応じて適切な「動き」を与えられるようになる事が目標である。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」○「思考力・判断力・創造力」◎		
授業の概要	「動き」を思考し表現する為に、Adobe Animateを用いたりアルタイムプレビューの出来る環境において、ボールのバウンドをはじめとした基礎的な物理現象から、高度で複雑な人体のアニメーションまで、実習しながら学習する。 ＜実務経験と本科目との関連＞ アニメーション監督・作画監督・アニメーターとしての実務経験により、アニメーション制作の実際で必要になる知識・技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	各講義における成果物(50%)と、総合的な習得度や創造性(50%)で評価する。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 イン트로ダクション 第02回 Adobe Animateの基礎的な学習 第03回 運動の法則① 第04回 運動の法則② 第05回 運動の法則③ 第06回 キャラクター表現 第07回 人体表現① 第08回 人体表現② 第09回 人体表現③ 第10回 エフェクト表現① 第11回 エフェクト表現② 第12回 Adobe Animateの応用的な学習 第13回 ロトスコープ① 第14回 ロトスコープ② 第15回 ロトスコープ③ 授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）		
使用教科書	特に使用しない。		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	不要になった書籍(高校の国語や歴史の教科書がオススメ!)の隅にばらばら漫画を一度描いてみてください。自己学習時間（授業の復習として週30分）。		

授業概要（シラバス）

授業科目名	映像サウンド演習		
授業担当者名	森 幸長		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2年次前・後期
教員担当形態	単独	ナンバリングコード	221-1SND2-03
備考	選択 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	本授業では、プリプロダクションからポストプロダクションまで一連の音制作工程を通して、映像音響のスペシャリストを目指す。撮影現場における適切な録音技術、コミュニケーション、そして整音・音響効果制作・ミキシングまでを総合的に学び、様々な映像に対して最適な音を創造できる能力の獲得を目標とする。映像制作における録音・整音の重要性を理解し、現場録音時の立ち回り方や他スタッフとの連携方法を身につける。また、同時録音・FOLEY制作・効果音収録・加工などを通して、シーンにふさわしい音をゼロから組み立てる実践力を養う。さらに、相対的ラウドネスを意識した客観的ミキシング能力を育成し、自主性と協調性を兼ね備えた音響クリエイターの育成をテーマとする。		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	本授業では、前半は個人制作、後半はチーム制作を通して、映像音響に必要な録音・音響効果・整音の一連の流れを体系的に学ぶ。音は映像メディア作品のあらゆるジャンルに深く関わる重要な要素であることを理解し、作品内容を分析したうえで必要なサウンドプラン（サウンド台本）を自ら構築する力を養う。撮影現場では、同時録音（同録）の基本技法を学び、マイクロフォン運用・録音機材の理解・適正レベルでの収録など、現場で求められる技術と立ち回り方を実践的に習得する。特に録音時の生音収録が作品の完成度を左右するため、適切な判断と技術の獲得を重視する。ポストプロダクションでは、整音、FOLEY制作、音響効果の追加、編集後のミックスダウンまでを段階的に学び、作品全体のクオリティを高められる総合的なサウンドデザイン力を育成する。また、外部講師による特別授業では、実際の撮影現場で用いられているリアルな録音技法やプロのワークフローを学び、より実践的な知識と経験を得る。 ＜実務経験と本科目との関連＞ 音響制作技師（レコーディング、MA、選曲、同録、作曲、効果、PA）としての実務経験に基づき、映像サウンドのプリプロダクション～ポストプロダクションまでの知識・技術を具体的に演習する。		
学生に対する評価の方法	課題 1 30%、課題2 30% 授業理解度40% 出席は授業最初の声かけで行い、授業の最後にレポートを 구글フォームで行う。レポート内容等も加味し評価する。（作品制作における授業態度を最重要視する。グループワークが主体となる授業のため遅刻は人に迷惑をかけます。教室は授業開始時間よりもやや早めに空いています。率先して前向きに取り組む姿勢が大切です。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 アフレコ体験～録音基礎1（音声信号の流れ、マイクを通じた録音方法） 同録技法 1（ショートストーリーの台本または、短編映像素材をもとにサウンド収録のプランニングを立てる） 第02回 同録技法 2（同時録音技法を学ぶ、同録に関わる機材説明など） 第03回 同録技法 3（同時録音技法を学ぶ）ゲスト講師招請 第04回 整音 1（EFFECT 1 コンプレッサー/イコライザーの解説、演習） 課題 1 制作 第05回 整音 2（EFFECT 2 ノイズリダクション/ディレイ/リバーブの解説、映像における空間表現） 課題 1 制作 第06回 整音 3 課題1制作 第07回 課題 1 提出日 第08回 発表&講評 課題1に対するレポート提出 第09回 映像に対するアフレコ&効果音制作1（チーム分け、シナリオ制作、配布する作品からサウンドを聴き取り書き出す） 第10回 映像に対するアフレコ&効果音制作2（この週からセリフや効果音を収録開始。） 第11回 映像に対するアフレコ&効果音制作3（制作の進行に合わせ指導） 第12回 映像に対するアフレコ&効果音制作4（制作の進行に合わせ指導） 第13回 映像に対するアフレコ&効果音制作5（制作の進行に合わせ指導） 第14回 映像に対するアフレコ&効果音制作6（完成作品提出日） 第15回 講評、作品レポート提出 / 授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）		
使用教科書	特に使用しないが授業の中で参考になる書籍や記事を紹介します。		

授業概要（シラバス）

自己学習（予習・復習 等の内容・時間）	制作期間中は、学生にレコーダーを貸与し、授業日以外でも常に持ち歩いて気になった音をすぐに録音する習慣を身につけさせる。 映画・テレビ・配信コンテンツで使われている音に注目し、マイキング、音質、音量、音楽との相対的バランスを観察することを求める。また日常生活の中でも、音が「何に似ているか」「どんなシーンに使えるか」を常に意識し、音を捉える力を養う。授業では、プロの現場で使用される専門ソフトウェアも扱う。積極的に操作し、繰り返し実践することで、知識と技術の定着を図る。 【課題・学習指示】 音を意識して作品を最低 2 本（合計2時間以上）鑑賞すること 貸出レコーダーを使用して録音を行い、編集ソフトに取り込んで授業で習った編集方法を復習すること ※週1時間以上を目安とする 学生が「日常から音を観察する耳」「表現として音を扱う感性」を育てることを目的とする。
------------------------	--

授業概要（シラバス）

授業科目名	映像音響論		
授業担当者名	森 幸長		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	2～4年次前期
教員担当形態	主担当：森幸長	ナンバリングコード	221-1SND2-04
備考	選択 実務経験のある教員担当 科目担当教員は、音響制作技師としてレコーディング、同時録音、MA、ミキシング、効果音制作、作詞、作曲、選曲、PA等の実務経験を有する。		
授業のテーマ及び到達目標	様々な映像作品にある音をテーマとし、音楽／音響という観点から音への意識向上を目標とする。 （１）映像に対する音を心理的な側面からも技術的な側面からも分析する力が身に付く。 （２）映画やドラマ、番組などの見方が変わり無意識であった音への意識が向上する		
ディプロマポリシーとの関連	「知識・技能」◎、「思考力・判断力・創造力」○		
授業の概要	映画、テレビ番組、CM、アニメーション、CGなどの映像メディアにおいて、音楽および音響は作品の印象や物語理解に大きな影響を与える重要な要素である。しかし、映像作品を鑑賞する際に、音楽や効果音、環境音、セリフといった音の構成や役割を意識的に捉えている場面は意外に少ない。本講義では、映像作品における音楽・音響の役割や効果を、技術的視点を中心に整理し、録音、同期、音量設計、空間表現、ミキシングといった観点から分析と考察を行う。映画を中心とした具体的な映像事例を用いながら、音がどのように映像表現を支え、意味や感情を形成しているのかを理解することを目的とする。 ＜実務経験と本科目との関連＞ 音響制作技師（レコーディング、MA、選曲、同録、作曲、効果、PA）としての実務経験に基づき、映像とサウンドの関係について具体的に解説する。		
学生に対する評価の方法	授業毎レポート（50%） 授業理解度最終レポート（50%）で評価する。レポートは自分が感じたことを自分の言葉で書いてください。音を聴くことの多い授業であるため、作品の音響的效果を感じることもできる、なるべく教室前方中央寄りに座ることが望ましい。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 授業内容説明 無意識の中にある音。音の仕事 MA とは？タイムコード概要。必要な機材 第02回 ステレオ再生の基礎 音ってなに？ 音像の定位 位相について 第03回 録音基礎 音のレベルをとる。ケーブルコネクタの種類と構造。アナログ機器の録音 第04回 現場での録音 同録について。これだけは守ろう 7 箇条 第05回 CM について。テレビ放送における音声レベル運用基準について、ラウドネスメーターの導入に置ける日本の取り組み。 第06回 フォーリーアーティストの仕事 効果音実践。エフェクターについて 効果的なエフェクト処理、ノイズ処理の効果。 第07回 外部講師による講義 「映画と音楽」 第08回 映像と音楽・音響の同期技術。映画における音楽・効果音・セリフの同期構造を技術的に解説する。 第09回 短尺映像（CM等）におけるサウンドデザイン技術。編集点・テンポ・音量設計・ラウドネスの考え方を解説し、音の配置による印象変化を比較提示する。 第10回 劇伴音楽と効果音の共存技術。劇中音楽と効果音・環境音・セリフが同時に存在する場面を題材に、帯域管理・音量バランス・マス킹回避など、MA的視点からの処理技術を解説する。 第11回 キャラクター心理を支える音響設計。音の距離感、残響処理、フィルタリングなどを用いた心理表現、映像と音響処理の関係を理解する。 第12回 映画音楽・音響技術の歴史的変遷。録音方式、技術進化の視点から映画音楽・音響表現の変化を整理する。 第13回 映画音楽分析① - 動きと同期する音の技術。アクションやカメラワークに対する音楽・効果音の同期手法を分析し、タイミング・ダイナミクス・編集との関係を技術的に解説する。 第14回 映画音楽分析② - スポットティングとMA工程。スポットティングからミキシングまでの一連の流れを技術工程として整理し、音楽がどの段階でどのように調整されるかを具体例で示す。 第15回 総合整理 - 映画音響制作の技術的全体像。音楽・効果・セリフを統合した映画音響制作の全体像を振り返り、技術的判断が作品の印象に与える影響を総合的に整理する。 最終授業の15回目に授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）を行う。		

授業概要（シラバス）

使用教科書	特に使用しない
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	日常生活におけるあらゆる音に意識を向け、屋内外での音の響きや距離・環境による音質の違いを感じ取ることが重要である。自宅のリスニング環境を整え、基準となるヘッドフォンやスピーカーを見つけ、自分なりのリファレンスを持つことが望ましい。また、映画、ドラマ、CMなどの映像作品を鑑賞する際には、物語や映像表現だけでなく、音楽・効果音・環境音・セリフの役割や、入るタイミング、終わり方を技術的視点から考察すること。特に編集点、動き、カメラワーク、音量バランス、音の距離感や空間表現に注目することが理解を深める。授業で扱う作品は一部抜粋のため、前後を含めて全体を鑑賞し、音響設計や音楽配置の意図を把握すること。 自己学習時間は週2時間以上を目安とし、週2本以上の映像作品鑑賞を推奨する。コンサートや舞台鑑賞も有効な学習となる。 ＜実務経験と本科目との関連＞ 音響制作技師（レコーディング、MA、選曲、同録、作曲、効果、PA）としての実務経験に基づき、映像とサウンドの関係について具体的に解説する。

授業概要（シラバス）

授業科目名	音響プランニング特別演習		
授業担当者名	梅村 真吾、小出 育美、映像メディア学科		
単位数	2単位	開講期（年次学期）	3～4年次後期（集中）
教員担当形態	複数	ナンバリングコード	221-3SND2-08
備考	選択。本授業は集中講義のため再評価を実施しない。 実務経験のある教員担当科目		
授業のテーマ及び到達目標	パフォーマー、スタッフ、オーディエンスなどの様々な視点から一つの舞台を捉え、感じ、舞台芸術について学ぶことをテーマとし、オーディエンスに対し「表現する」「伝える」という目的について技術的な事項と深く考える力を身につけることを到達目標とする。		
ディプロマポリシーとの関連	「協働力」◎、「知識・技能」○		
授業の概要	この授業では、ライブ演奏やサウンド・パフォーマンスの上演には欠かせない舞台音響（PA）と舞台照明に焦点を当て、その基礎知識から応用的な実践までを演習形式で学習する。具体的には、朗読と演奏のパフォーマンスを題材に、音響と照明による舞台作りをグループワークで行い、上演する。 ＜実務経験と本科目との関連＞ 舞台音響技術者としての実務経験に基づき、舞台作品における音響技術について具体的事例を交えながら制作現場で求められる知識・技術を実践的に演習する。		
学生に対する評価の方法	受講態度（60％）＋課題制作発表（20％）＋レポート（20％） 短期間の集中講義でグループ課題制作を行うため、遅刻は厳禁とする。 本授業は再評価を実施しない。		
授業計画（回数ごとの内容、授業技法 等）	第01回 舞台技術とは何か（講義） 第02回 舞台照明の基礎知識（講義） 第03回 舞台音響の基礎知識（講義） 第04回 グループ分けとテーマ演習課題 第05回 テクニカル・セッティング（1） 第06回 舞台作品制作（1）立案とグループ内役割分担決定 第07回 舞台作品制作（2）舞台音響の実験とコンテンツ制作 第08回 舞台作品制作（3）舞台照明の実験とコンテンツ制作 第09回 舞台作品制作（4）作品制作 第10回 舞台作品制作（5）作品仕上げ 第11回 テクニカル・セッティング（2） 第12回 リハーサル 第13回 舞台作品上演（1） 第14回 舞台作品上演（2） 第15回 講評、授業全体の振り返り（学生受講結果アンケートの実施）		
使用教科書	特になし		
自己学習（予習・復習等の内容・時間）	事前準備として、舞台、映像コンテンツ、インターネットなどを通じて舞台芸術に意識的に接し、照明や音響が与える効果について考察しノートに整理する（10時間）。 作品制作では、伝えたい事の主軸をグループごとにまとめ、限られた条件のなかでの演出表現手法と可能性を熟慮し、3日間の期間で舞台作品として完成させる。授業時間内にグループで行う制作や練習と、授業時間外に分担して行う制作を区別し、効率的に時間を利用して作品クオリティを高めること。授業時間外では分担した役割に応じて責任をもって制作を行う（2時間/日）。		